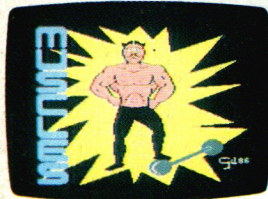


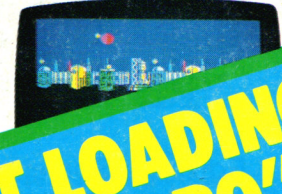
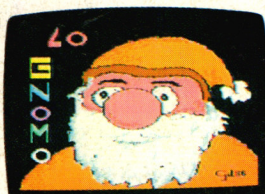
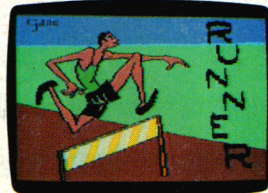
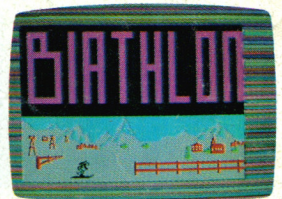
SPECIAL PLAYGAMES

14 GIOCHI

CBM 64
e 128



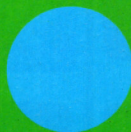
SPECTRUM
48 K



FAST LOADING
"BITURBO"

UN PO' DI GUERRA

Un po' di guerra non fa mai male. Specie se ci si limita a combatterla sul vostro computer. Vogliamo a proposito ricordarvi che potete trovare in edicola War Games, la prima vera rivista interamente dedicata ai giochi di simulazione bellica sia che questi si svolgano in aria, terra o mare. Anche in questo numero c'è un po' di guerra. Cosa fare se non distruggere l'elicottero micidiale Tomahawk? Oppure che cosa temere di più di una guerra atomica, vicinissima con Quarto Protocollo, tratto dal libro di Forsyth? Per chi vuole tenersi aggiornato invece proponiamo la semestrale Directory dello Spectrum e le spiegazioni di Gauntlet e Critical Mass, due giochi già da annoverare tra i «classici».



MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!

POTRETE VINCERE

**da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato
Lire 150.000 per il listato**

Telefonate al 02/8361077

cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti

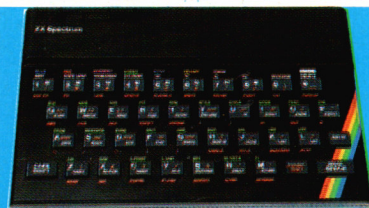
Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



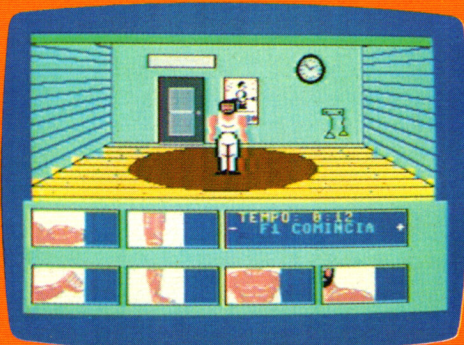
SPECTRUM LATO B

- | | | |
|----|------------|---------------------|
| 4 | Muscles | - Biathlon |
| 5 | Le Torri | - Air fight |
| 6 | Shades | - Big miner |
| 7 | Il gatto | - Take off & combat |
| 8 | Runner | - Sci trampolino |
| 9 | Lo gnomo | - Squola 2 |
| 10 | Ombra nera | - The lost Jetmoon |

IN QUESTO NUMERO

- | | |
|----|---|
| 12 | La guerra atomica e il Quarto Protocollo |
| 16 | La Directory dello Spectrum: tutto di tutto |
| 20 | Gauntlet: maghi, spettri e demoni |
| 24 | Critical Mass: laser e antimateria |
| 29 | La bottega del chip |

MUSCLES



Che cosa siete un uomo o un mollusco? Questo gioco Vi aiuterà a scoprirlo. Per diventare un vero forzuto come Geoff Capes dovrete superare una serie di prove dove dimostrerete le vostre reali capacità. Nella sessione prove potrete aumentare il volume dei vostri muscoli sottoponendoli a vari sforzi e per fare ciò dovrete muovere il joystick a destra e a sinistra quante più volte riuscirete in 10 secondi. Ma se non volete fare fatica potrete semplicemente premere il bottone del fuoco per veder aumentare il volume dei vostri muscoli. Superata questa prima fase dovrete cimentarvi in varie dimostrazioni di forza e mettere a dura prova la potenza dei vostri muscoli come nel caricare un camion con dei barili pesantissimi, giocare al tiro alla fune contro il tuo computer o battendo con il martello sul disco del Luna Park. E ora a Voi!

BIATHLON



È ancora inverno. Lasciamo un attimo da parte le inebrianti discese lungo i pendii e dedichiamoci al fondo. Con il fucile però. Dobbiamo infatti effettuare una lunga corsa nei boschi e ogni tanto fermarci davanti a una serie di bersagli e centrarli, pena alcuni secondi da aggiungere al tempo che avremo impiegato a compiere l'anello di fondo. Attenzione a controllare il vostro battito cardiaco: se è molto alto è difficile fare centro. Meglio lasciar passare qualche secondo e sparare con attenzione.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON = PROTEK = SINCLAIR

O sinistra

P destra

Q carica fucile

A apre

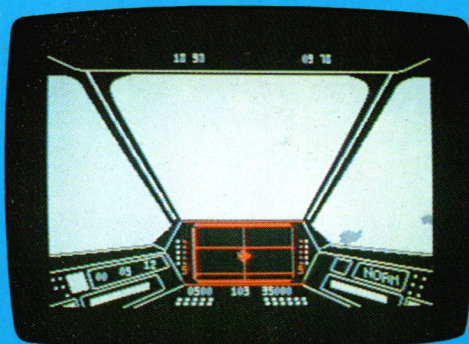
SPACE fuoco

LE TORRI



L'erede al trono di Scozia è stato rapito dal malvagio Duca di Davenport, che cerca così di impadronirsi del potere. Il piccolo è stato rinchiuso in una cella in uno dei diversi castelli del duca, sorvegliato da infide guardie. Tu, fidato cavaliere della regina, dovrai superare le difficoltà di ogni castello, raccogliendo tutte le chiavi che troverai sul tuo cammino e che ti permetteranno di aprire la cella di Lord John. Ricorda che se riuscirai ad acchiappare l'amato cagnolino del Lord, otterrai una vita in omaggio e la cosa ti sarà molto utile perchè i trabocchetti nascosti nei castelli sono infiniti. Finalmente se riuscirai ad arrivare al terzo castello, troverai la cella che si aprirà solo quando sarai in possesso di tutte le chiavi.

AIR FIGHT



Il quadro di comando del nostro caccia ci rimanda la visione di una scena apocalittica: aerei e carri armati sfuggono davanti ai nostri occhi per colpire le nostre città. La missione è una sola: distruggere tutto ciò che ci appare in tre dimensioni. Gli scenari sono 15 (compreso un lungo allenamento). Possiamo sparare con il cannone laser o con i missili. Un autopilota ci dà una mano a cercare i nemici e ci fornisce le coordinate dalla mappa tattica.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

F1 ricomincia dal livello raggiunto

JOYSTICK KEMPSTON

CURSORI movimento

Z zoom

CAPS SHIFT fuoco

S radar

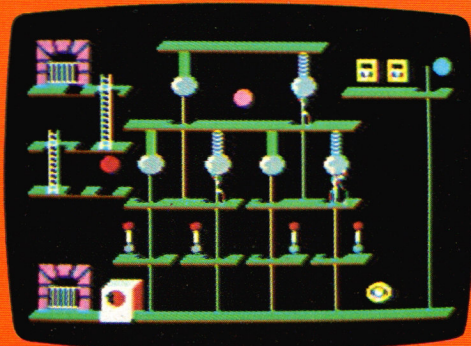
G/H armamento missili

A autopilota

C mappa tattica

S risultato

SHADES



Il Dottor Jeckill ha nascosto i piani per la costruzione di una terribile arma nucleare nella sua fortezza. Dopodichè ha disseminato ovunque trabocchetti e armi lancia-saette per difendere il suo terribile segreto. Tu armato solo del tuo coraggio sei stato scelto per introdurti in questo micidiale luogo. Dovrai aggirarti tutto solo facendo molta attenzione ai robot che cercheranno di farti la pelle e a tutti i mille pericoli che troverai sul tuo cammino. Non dimenticare però che usando l'ingegno e l'astuzia potrai volgere a tuo beneficio alcune delle malvagità nascoste nelle segrete contro i robot. Avrai anche a disposizione dei teletrasportatori che serviranno per spostarti nelle zone di colore prescelto.

BIG MINER



Venti quattro schermi per il coraggioso minatore alle prese con i problemi di sempre: portare a casa la pelle cercando anche di arricchirsi con la raccolta degli oggetti sparsi nella miniera. Può muoversi, saltare, correre, infilarsi negli ascensori o nei tubi pneumatici. Ogni tanto gli può capitare di fare un «bagno» radioattivo e allora saranno purtroppo dolori acidissimi. Un buon «demo» per capire ancora meglio.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTCK PORTA 1 e 2

FUOCO JOYSTICK 1 1 giocatore

FUOCO JOYSTICK 2 2 giocatori

JOYSTICK KEMPSTON

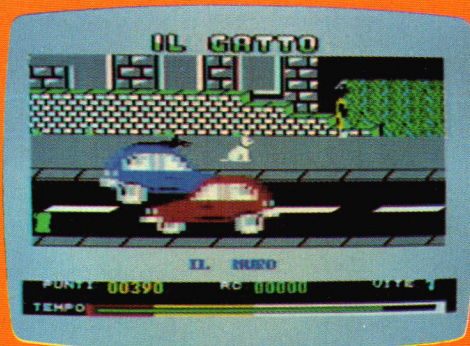
1 inizia gioco

2 opzioni

3 record

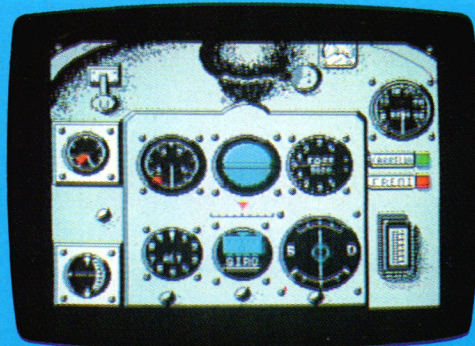
5 demo

IL GATTO



Ecco un gioco nuovissimo un po' speciale. Il protagonista della nostra storia è il gatto Orlando, che è appena scappato di casa in cerca di nuove ed emozionanti avventure, perchè pensa che la vita in un appartamento non sia cosa da gatto coraggioso come lui. Dovrai accompagnarlo nel suo giro turistico per la città, aiutandolo ad evitare i mille pericoli, come i cani randagi, le auto che corrono veloci sulla strada, i vasi che cadono dai davanzali ed altri ancora. Ma ricorda, per superare ogni schema, Orlando dovrà prima raccogliere l'oggetto qui nascosto, dopodichè potrà guadagnarsi l'uscita e passare a quello successivo.

TAKE OFF & COMBAT



Per le istruzioni complete di questo gioco vedere alle pagine 24/26

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

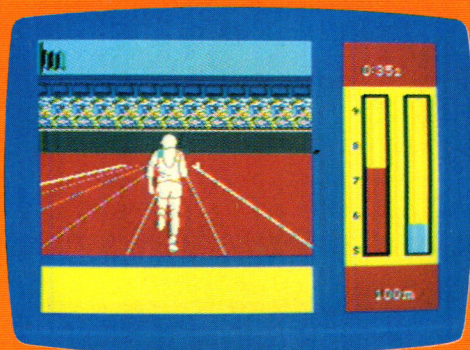
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

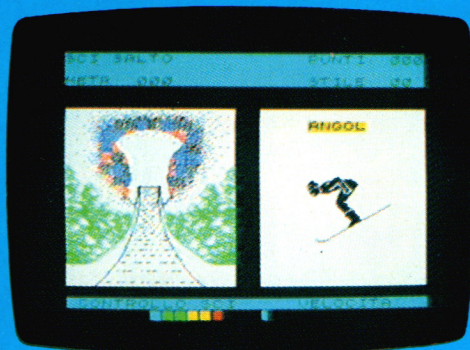
P/L	alto/basso
A/S	sinistra/destra
SHIFT	fuoco
Z/X	timone sinistra/destra
Q/W	potenza più/meno
F	flaps
SPACE	commutatore quadro
G	carrello
B	freni
M	mappa
N	zoom mappa

RUNNER



Veder gareggiare un atleta in una lotta contro il tempo e la sua resistenza nel percorrere un tracciato in un velodromo è una cosa affascinante. Ma che cosa ne pensate del poter impersonare questo atleta nella sua ricerca della vittoria. Questo gioco ti permetterà di far correre due atleti in tre differenti corse: i 400 metri, gli 800 e i 1500. Controllando l'atleta con il tuo joystick dovrai partire al momento opportuno, evitando le false partenze e mantenendolo nel tracciato per non essere squalificato. Dalla lista dei partecipanti potrai desumere la posizione del tuo corridore. Non dimenticarti di osservare sullo schermo l'indicazione del fiato e della resistenza fisica del tuo atleta per regolarti nella tua competizione.

SCI TRAMPOLINO



Mamma mia come è piccolo il mondo visto da quassù. È arrivato il momento di dare fondo a tutto il nostro coraggio e di lasciarci scivolare lungo il trampolino per effettuare un bel salto nel vuoto appesi agli sci. Dobbiamo stare ben attenti a controllare gli sci e a non spaccarci il cranio nell'atterraggio.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON

Q alto

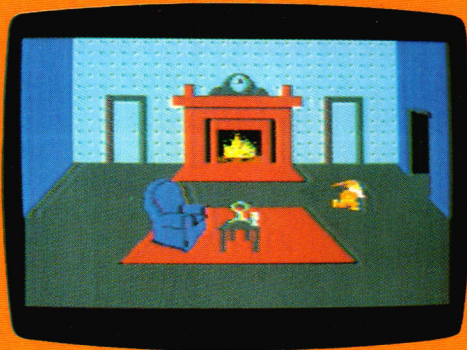
A basso

O sinistra

P destra

SPACE salto/partenza

LO GNOMO

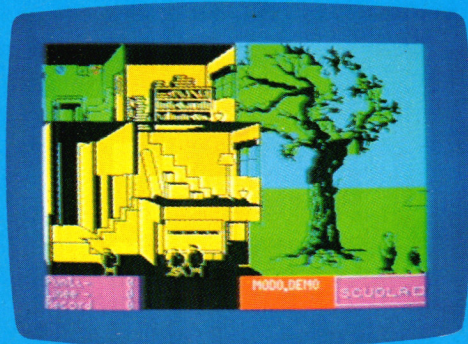


Lo gnomo Hamlett a bordo della sua macchina del tempo percorre varie epoche storiche alla ricerca di 7 parti di una mappa che sistemata nel modo opportuno gli permetterà di scoprire il modo per diventare re degli gnomi. Ricorda che c'è un solo pezzo di mappa in ogni epoca e che essendo simili sono facili da trovare. Per far partire la macchina dovrai prima sciogliere il maleficio del cattivo mago Zandor. Dovrai infatti buttare un ceppo nel camino, dargli fuoco e far apparire un pezzo di antenna che dovrai mettere di fianco al tuo strumento. Avrai anche a disposizione un posto segreto dove nascondere gli oggetti che troverai sul tuo cammino e che apparirà se terrai premuto il fuoco del joystick per alcuni secondi. In ogni era c'è un buco temporale su un'altra epoca dove senz'altro troverai delle cose utili nel tempo da cui arrivi. Non dimenticare inoltre che azionando opportunamente i controlli potrai scegliere l'epoca storica in cui fermarti.

JOYSTICK PORTA 2

F7 pausa si/no

SQUOLA 2



Il ritorno a scuola (pardon a squola!) è sempre uno dei momenti più difficili dell'anno. La voglia d'estate è rimasta nel cuore di tutti e i più giocherelloni sono diventati dei discoli. Nelle aule succede di tutto. Rane improvvisamente buttate nelle tazzine delle ragazze, spruzzi di pistola ad acqua negli occhi dei compagni, pazze corse in bici in classe, prese di lotta libera. Non è una squola questa, è un casino!

JOYSTICK KEMPSTON

Q/A	alto/basso
O/P	sinistra/destra
CAPS	velocizza movimenti
F	catapulta
C	prendere topo e rana
D	lasciare bombetta
G	sparare con pistola acqua
H	alto
J/L	salto
M	salire in bici
R	lascia bicicletta
S	fermarsi
T	gettare pistola
W	scrivere

OMBRA NERA



Da qualche parte tra le montagne purpuree e i mari delle sette isole giace una sconfinata vallata, una terra che il tempo non ha toccato. Sotto le tenebre discese su questa terra, la pace, la tranquillità e la libertà sono state cacciate da queste colline e il diavolo vi ha seminato morte e avidità. Tutti quelli che sono riusciti a fuggire dal villaggio cercano di trovare rifugio altrove mentre quelli che sono rimasti tra le mura del paese diventano succubi del diavolo e sono tormentati da incubi. Questa gente non ha infatti il coraggio di fuggire, perchè il villaggio è sotto il completo controllo delle tenebre e le persone o diventano strumento delle forze maligne o vengono tramutate in mostruose creature che abbattono chiunque cerchi di ostacolare il diavolo. Riuscirai a penetrare in questa pericolosa e proibita terra e a sconfiggere le «Ombre Nere»?

THE LOST JETMOON



Una pattuglia lunare è alle prese con un bel problema: i responsabili del programma di ricerche hanno bisogno di trovare sulla superficie dei meteoriti in grado di dare potenza al reattore nucleare installato sulla Luna. Si mettono quindi alla ricerca di questi preziosi reperti infilandosi in mille avventure e cercando anche di non finire arrosto nei contatti bellicosi con gli alieni che ancora infestano certe regioni lunari. Se proprio non riuscite a cavarvela da soli aspettate dopo il menu iniziale i consigli del saggio Zorak.

CBM 64

TASTI

SPECTRUM

JOYSTICK PORTA 2

CRSR ↑↓	sinistra
CRSR ↔	destra
A	avanti
Q	fuoco
F1	pausa si/no

JOYSTICK KEMPSTON

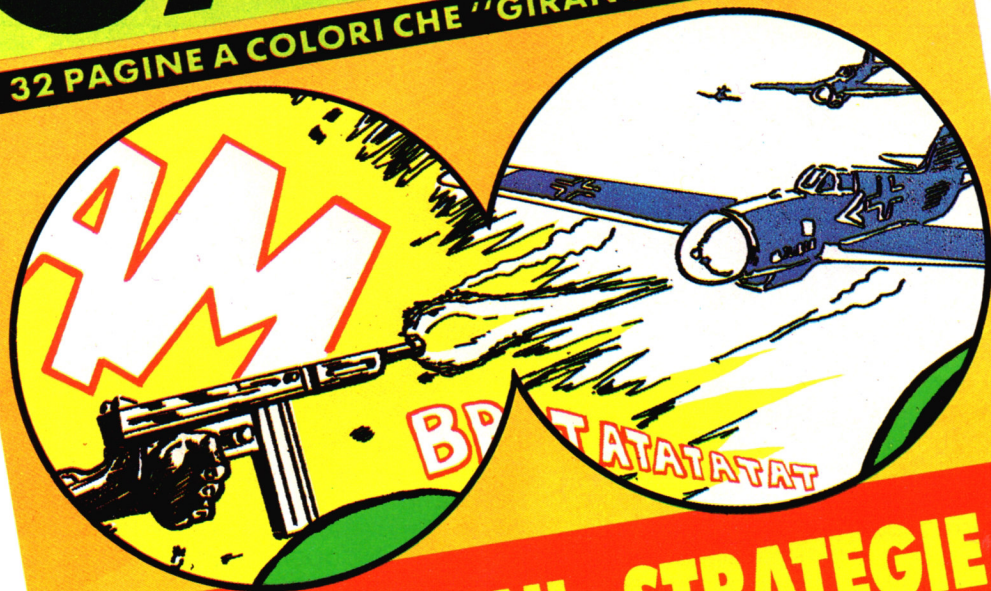
ENTER	pausa
CURSORI	movimento
Q	salto astronauta
A	bomba
S	sfera basso

N. 1 - Anno I

WAR GAMES

32 PAGINE A COLORI CHE "GIRANO" SUL CBM 64

8
VIDEOGAMES
FAST LOADING
"BITURBO"



**SIMULAZIONI, STRATEGIE,
COMBATTIMENTI TERRESTRI,
AEREI, NAVALI**

**DA QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I "GUERRAFONDAI" DEL 64!!!**

IL QUARTO PROTOCOLLO

Tutti i romanzi finora adattati ai giochi d'avventura sono state storie di fantascienza o di fantasy, come **Hitch-hiker's Guide** e **Dragonworld**. Presto prodotto dalla Bantam Software, **The Fourth Protocol** (il quarto protocollo) segna una nuova fase della narrativa interattiva: è il primo thriller di spionaggio di un noto autore ad essere «avventurizzato». La storia di Frederick Forsyth parla di un complotto russo per contrabbandare una bomba atomica in Inghilterra, farla esplodere e poi accusare della catastrofe uno sbaglio di una base militare americana. I russi sperano che la reazione negativa del pubblico conduca alle elezioni in Inghilterra di un governo di sinistra che uscirà dalla NATO, rendendo loro più facile una conquista dell'Europa. Il complotto della storia di Forsyth è involuto, e forse è per questo che i progettisti del gioco, John Lamshead e Gordon Paterson, hanno immaginato una presentazione che differisce radicalmente da quella delle avventure stile **Zork**. Per immettere i comandi questo gioco usa simboli, e non definizioni, e le risposte appaiono in riquadri, invece che in uno schermo pieno di testo. E poi è diviso in tre giochi, tutti sullo stesso disco, che vengono giocati uno dietro l'altro. Nel primo, «I documenti della NATO» voi siete l'agente inglese John Preston, dovete scoprire il traditore che ha appena passato ai russi cinque do-

cumenti segretissimi. Invece che risolvere dei rebus orientati su un oggetto, come nelle solite avventure, dovete analizzare le informazioni sui vari sospetti, dar corpo a un piano di sorveglianza e agire in modo conseguente a quello che scoprite.

Otto simboli rappresentano le attività che potete condurre dal vostro ufficio alla Cencom, la centrale di comunicazioni del M15 (la versione inglese della CIA). Premendo un tasto potete muovere con facilità un cursore a forma di mono intorno ai simboli, dopodiché premete RETURN o il pulsante del fuoco per sceglierne uno. Ogni tanto può darsi che abbiate bisogno di battere una parola d'ordine segreta o altri brevi messaggi.

Quando è stato attivato un simbolo, si apre un nuovo riquadro che offre parecchi altri simboli. Scegliete il simbolo del telefono e nel nuovo riquadro ne vedrete altri tre: uno per rispondere alle chiamate, quando suona, uno per chiamare e uno per far attendere chi chiama. Le parole di chi chiama appaiono in un riquadro etichettato «message pad» (taccuino messaggi). Selezionando il simbolo di un mobile archivio potete archiviare un messaggio e rivederelo in seguito battendo il nome sotto cui è stato archiviato.

Una delle prime chiamate vi avverte che indizi sui documenti della NATO si trovano nel computer a Blenheim, negli archivi del

FREDERICK FORSYTH THE FOURTH PROTOCOL

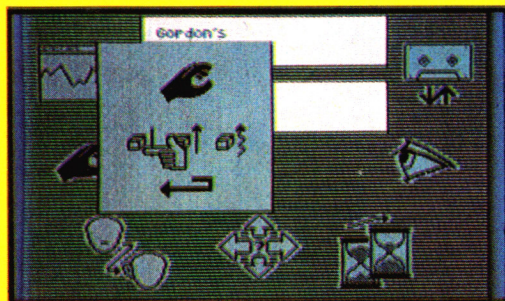
... the chilling
world of counter-
espionage ...

TOP SECRET
SOFTWARE



THE GAME

FCP



M15. Invece di spostarvi potete telefonare là e far trasferire gli archivi nel vostro ufficio «via modem» (ci vuole un sacco di tempo). Naturalmente non siete in grado di accedere agli archivi senza una parola d'ordine. Un'altra telefonata vi fornisce una serie di numeri in codice che voi convertite in parola d'ordine con uno dei tre decodificatori del manuale.

Gli archivi di Blenheim nominano decine di agenti segreti inglesi che avevano accesso ai documenti NATO, così che dovette applicare il ragionamento deduttivo per determinare quali siano i più probabili sospetti. A complicare le cose ogni tanto telefonano altri agenti con i nomi di altro personale inglese che si è comportato in modo tale da destare sospetto. La maggior parte sono falsi allarmi, ma dovete vagliare un sacco d'indizi, prima di restringere la lista dei sospetti. E non potete limitarvi a trattenere i sospetti con la speranza che prima o poi qualcosa salti fuori, perché presto il colpevole nasconderà la prova vitale. Il tempo passa costantemente (a meno che non congeliate l'azione), e voi avete solo l'intervallo tra il primo giugno e l'11 luglio prima che vi tolgano il caso. Potete far avanzare l'azione andando avanti di un giorno con il simbolo del calendario. Per spiare la gente, scegliete il simbolo a forma di telecamera. Questo fa apparire dei simboli che assegnate a 25 «pedinatori» che seguono ogni «obiettivo» il cui nome batterete. (Il testo del gioco è disseminato con simili parole di gergo spionistico, tutte definite nel dizionarietto del manuale).

Quando un pedinatore ha qualcosa da riferire, appare un messaggio in un simbolo a forma di schermo di computer. Potete leggerlo, scegliendo quel simbolo, e il

rapporto può portare ad altri sospetti su cui investigare.

Due altri simboli simili forniscono ogni tanto rapporti e memorandum da altre sezioni del M15 e dal vostro capo Brian Harcourt-Smith. Quest'ultimo v'inciterà a prendere decisioni a proposito di nuove prove portate dai pedinatori. Per esempio, dopo che una donna inglese è stata vista incontrarsi con una spia straniera, in un riquadro appare un memo che chiede se intendete arrestarla, interrogarla o scegliere un'altra delle parecchie altre possibilità indicate sul menu. Infine dovete adottare il modo di pensare di un agente del controspionaggio e anche imparare a ragionare come una spia per determinare l'identità del traditore.

Il punteggio è di due tipi: prestigio e progresso. Il prestigio indica con che efficienza dirigete i vostri pedinatori. Cominciate con 100 e ne perderete un po' o ne acquisirete dell'altro a seconda dei risultati delle vostre azioni. Il punteggio del progresso riflette il vostro successo nel risolvere il caso in rapporto a come affrontate gli altri problemi che spuntano e si accumulano durante il gioco. (È possibile completare il primo gioco senza raggiungere il punteggio massimo del 100%). Quando pensate di aver smascherato il traditore, potete chiamare Sir Anthony, che vi farà una serie di domande. Se avrete risposto correttamente, riceverete la parola d'ordine necessaria a entrare nel secondo gioco.

Il gioco due, «La bomba», dà più la sensazione di un'avventura standard, perché potete lasciare l'ufficio ed esplorare Londra a piedi, in taxi e in metropolitana per scoprire l'ubicazione della bomba nucleare russa. Un'interfaccia basata sui simboli



semplifica la scelta della direzione: muovete il cursore di una delle quattro frecce e poi premete RETURN per andare a nord, sud, est e ovest. Altri minisimboli indicano il salire e scendere le scale, l'entrare ed uscire dalle porte e così via. Un simbolo a forma di mano apre un riquadro pieno di minisimboli che vi permettono di raccogliere, usare e lasciar cadere oggetti.

Un'icona a forma di occhio permette di guardare la posizione del momento come gli oggetti che ci sono dentro o nel vostro inventario. Potete parlare alla gente, con le repliche che appaiono scritte nei riquadri. Oltre a localizzare gli oggetti e a farne un uso adatto, dovete esibire la vostra abilità di disegnatore di piante mentre viaggiate dal Parlamento alla Torre di Londra e poi tornate indietro al quartier generale. E poi dovrete affrontare altre minacce (per esempio i terroristi di «Novembre rosso») mentre cercate di portare a termine il vostro compito primario. Un «punteggio efficienza spionistica» indica come siete andato in questo secondo gioco.

Soltanto l'ultimo gioco, «Assalto SAS» somiglia a un'avventura convenzionale e si gioca introducendo parole, invece di simboli. Dopo aver battuto la parola d'ordine che avete ottenuto completando il gioco due, vi troverete nel locale dov'è nascosta la bomba. La grafica di tutto lo schermo illustra il locale e il suo contenuto. Non c'è punteggio: la vostra meta è semplicemente scoprire e disarmare la bomba. Agenti russi vaganti faranno del loro meglio per impedirvelo. Questi killer sono dei personaggi bene animati che vedrete passare dietro le finestre o dentro la porta. Potete battere «attack KGB» e sperare di ucciderli, per poi tornare a cercare di disarmare la bomba prima che altri agenti irrompano nella stanza. Il loro incessante e casuale

attacco genera tensione considerevole e la pressione vi costringe a cercare di ricordare l'informazione (scoperta nei giochi precedenti) necessaria a completare la missione.

Se gli agenti vi uccidono, gli effetti sonori e animati segnalano che la bomba è esplosa. Poi un paragrafo di testo enuncia i risultati: la Russia ha avuto successo nel raggiungere la meta della sua politica a lungo termine. Tutti e tre gli episodi sono di difficoltà intermedia, e apprezzerete il simbolo a forma di disco che facilita la memoria e il ricarica di un gioco in svolgimento (anche se questo è inevitabile nel terzo episodio).

L'interfaccia visualmente orientata è ben implementata e divertente da giocare. La mia critica principale è che i riquadri, non importa quanto possa essere breve il messaggio, rimangono sullo schermo per cinque secondi. Il che non è molto, ma ci sono volte che devi passare per parecchi riquadri per raggiungere quello che ti serve. Non puoi semplicemente premere un pulsante per fare andare un ascensore, anche quando sai di esserci davanti. Prima devi colpire il simbolo dell'occhio per avere una descrizione della sala. Dopo cinque secondi un altro riquadro rivela l'esistenza dell'ascensore, e il successivo ti domanda se lo vuoi usare o no. Passare tutta questa serie di riquadri porta via molto più tempo che battere «entra nell'ascensore, poi premi il pulsante», come si farebbe in un gioco basato sulle parole.

Altro esempio: usare un simbolo per scegliere una direzione e muoversi verso quella, un processo con almeno tre passaggi, non è mai tanto conveniente come battere «n» per nord.

Ma questi sono difetti minori, che si trovano solo nel secondo episodio e non impediscono affatto il fluire del gioco, che ha successo se il giocatore riesce a proiettare in modo convincente la propria mente in quella del protagonista del romanzo. Non è solo un'altra avventura tipo guarda-dietro-la-roccia.

The Fourth protocol pone un insieme stimolante di sfide all'avventurista che è stufo di menare fendenti sui troll, di salvare principesse da malvagi stregoni e di cercare orbite mistiche.

Cristina Barigazzi

LA DIRECTORY

Eccoci all'appuntamento semestrale con tutte le «uscite» per lo Spectrum. Anche questa volta è la Gran Bretagna il punto di partenza di qualsiasi indagine conoscitiva sull'universo del software per lo Spectrum. Vi proponiamo pertanto tutto, diciamo tutto, il software esistente nel Regno Unito al dicembre '85 quando si è conclusa la nostra ricerca. Abbiamo volutamente lasciato da parte lo Spectrum 16K in quanto sono sempre meno coloro che si dedicano al gioco e alla programmazione con questo «povero» tipo di computer.

ADVENTURE

Abyss	CCS	Inca Curse	Artic
Adventure 1	Abersoft	Inferno	Shepherd
Alchemist	Beau Jolly	Invincible Island	Shepherd
Amulet	Sentient Software	Island	Crystal
Ancient Quests	Mirrorsoft	Jericho Road	Shards
Ashkeron	Mirrorsoft	The Jewel of Power	Slogger Software
Assignment East Berlin	Sterling Software	Jewels of Babylon	Interceptor
Atlas Assignment	Virgin	Jungle Adventure	CCS
Black Crystal	Mastervision	Kentilla	Micromega
Black Planet	Phipps	Key of Hope	Games Workshop
Bored of the Rings	Silversoft	King Arthur's Quest	Hill MacGibbon
Caesar's Travels	Mirrorsoft	Knight's Quest	Phipps
Castle Blackstar	CDS	Leopard Lord	Add-on
Classic Adventure	Melbourne House	London Adventure	Fridaysoft
Colditz	Phipps	Lords of Midnight	Beyond
Colossal Caves	CP Software	Lords of Time	Level Nine
Confidential	Radar Games	Mad Martha	Mikro-Gen
Crystal Frog	Sentient Software	Madcap Manor	Gilsoft
Crystal Quest	Pocket Money	Malice in Wonderland	Sentient Software
Curse of the Seven Faces	Imperial Software	The Magic Sword	Database Pubs
D. Mouse in Black Forest	Creative Sparks	Mountains of Ket	Incentive
Dead at the Controls	Artic	Morden's Quest	Melbourne House
Demon Lord	MCE	Murder at Manor	Gemtime
Detective	Arcade	Odyssey of Hope	Martech
Diamond Quest	CCS	Operation Nightingale	Softly Softly
Diamond Trail	Gilsoft	Oracle's Cave	Doric
Doomdark's Revenge	Beyond	Orc Slayer	Gamma Software
Dun Darach	Gargoyle	Paradox	Runesoft
Dungeon Master	Crystal Comp.	Patch, The	Gilsoft
Dungeons of Doom	Temptation	Pay Off, The	Bignose
El Dorado	Atlantis	Perseus and Andromeda	Channel 8
Emerald Isle	Level Nine	Phineas Frogg	Mirrorsoft
Erik the Viking	Level Nine	Pimania	Automata
Espionage	Modular Resources	The Prince	CCS
Espionage Island	Artic	The prisoner	Spoof Software
Eureka	Domark	Project X	Compass Software
Everest Ascent	Shepherd	Quest	Hewson
Eye of Bain	Artic	Quetzalcoatl	Virgin
Fantasia Diamond	Hewson	The Rats	Hodder/Stoughton
The Final Mission	Incentive	Red Moon	Level 9
Flight from the Dark	Hutchinson	Return of the Joystick	Delta 4
The Fourth Protocol	Century/Hutchinson	Return to Eden	Level Nine
Frankie goes to Hollywood	Ocean	Robin of Sherwood	Adventure Int
Frog Face	Positive Image	Runestone	Games Workshop
Ghoulies	IMS Software	Runes of Zendos	Dorcas Software
Golden Apple	Artic	The Sandman Cometh	Star Dreams
Gremlins	Adventure Int	Satan's Pendulum	Minatron
The Great Space Race	Legend	Scoop	Sentient Software
Halls of Things	Crystal Comp.	The Secrets of St Bride's	St Bride's
Hampstead	Melbourne House	Se-Kaa of Assiah	Mastervision
The Helm	Firebird	Sherlock	Melbourne House
Here comes the sun	Alligata	Ship of Doom	Artic
Heroes of Karn	Interceptor	Snowball	Level 9
Hobbit	Melbourne House	Sorderon's Shadow	Beyond
Ice Station Zero	8th Day	Spoof	Runesoft
		Subsunk	Firebird

DELLO SPECTRUM

Superspy
System 15000
The Talisman
Temple of Vran
Terrormolinos
Timesearch
Tinderbox
Tir Na Nog
Titanic
Tower of Despair
Transylvanian Tower
Twin Kingdom Valley
Underworld
Urban Upstart
Valhalla
Vampire Village
Velnor's lair
Volcanic Dungeon
Wartod
War of the Worlds
Waydor
Width of the World
The Wild Bunch

ARCADE

Abu Simbel Profanation
Action Biker
A Day in the Life
A View to a Kill
Ad Astra
Adven of a St Bernard
Airwolf
Alcatraz Harry
Alien 8
Android Two
Ant Attack
Arabian Nights
Archon
Arena 3000
Armageddon
Astro-Clone
Astronut
Atic Atac
Automania
Avalon
Base Invaders
Battle Zone
Bazam
Beach Head
Bear Bover
Birds and Bees
Black Hawk
Blade Alley
Blue Max
Blue Thunder
BMX Trials
Booty
Boulder Dash
Bounthy Bob Strikes Back
Brian Bloodaxe
Brian Jack's Challenge
Bristles
Bruce Lee
Buck Rogers
Bugaboo
Buzz Off

Shepherd
Craig Comm.
Games Workshop
Incentive
Melbourne House
Millenium
Gremlin Graphics
Gargoyle
R&R
Games Workshop
Shepherd
Bug-Byte
Orpheus
Shepherd
Legend
Terminal
Quicksilva
Mastervision
Interceptor
CRL
IMS Software
Mosaic
Firebird

Gremlin Graphics
Mastertronic
Micromega
Domark
Gargoyle Games
Mastertronic
Elite
Mastertronic
Ultimate
Vortex
Quicksilva
Interceptor
Ariolasoft
Microdeal
Silversoft
Hewson
Software Projects
Ultimate
Micro-Gen
Hewson
Work Force
Quicksilva
Alan Firminger
US Gold
Artic
Bug-Byte
Creative Sparks
PSS
US Gold
Foundry Systems
Lainlan Software
Firebird
Front Runner
US Gold
The Edge
Martech
Statesoft
US Gold
US Gold
Quicksilva
Electric

Caesar the Cat
Carnival
Carpet capers
Cauldron
Cavelon
Centipoid Plus 3
Chaos
Chequered Flag
Chimera
Chinese Juggler
Chocolate Factory
Chuckie Egg
Chuckie Egg II
Chuckman
Close-In
Codename Mat
Codename MAT II
Confuzion
Corridors of Genon
The Covenant
Crusoe
Cyclone
Cylu
Daley's Decathlon
Daley's Super Test
Dangermouse in D. Trouble
Death Chess 5000
Death Star Interceptor
Defusion
Defusion Worms
Demon Chase
Deus Ex Machina
Devil Rides In
Dimension Destructors
Dodge City
Don't Buy This
Dr. Franky and the Monster
Dragonfire
Dragonorc
Driller Tanks
Drive In
Dynamite Dan
Energy 30,000
Eric and the Floaters
Everyone's a Wally
Exodus
Falcon Patrol II
Falklands Crisis
Fantastic Voyage
Fighting Warrior
Frankenstein 2000
Frank N Stein
Fred
Froot Loop
Galaxy Attack
Ghostbusters
Ghost Rider
Giant's revenge
Gift from the Gods
Gilligan's Gold
Glass
Glug Glug
Go To Hell
The Guardian
Havoc
Harry Goes Home
Helichopper

Mirrorsoft
Eclipse
Terminal
Palace
Ocean
Orwin
Games Workshop
Sinclair
Firebird
Ocean
Hill MacGibbon
A & F
A & F
CCI/Add-on
Pulsonic
Micromega
Domark
Incentive
New Generation
PSS
Automata
Vortex
Firebird
Ocean
Ocean
Creative Sparks
Artic
System 3
Incentive
K-Tel
Mansfield
Automata
Mastertronic
Artic
Phoenix
Firebird
Virgin
Cheetahsoft
Hewson
Sinclair
Fantasy
Mirrorsoft
Elm
Sinclair
Mikro-Gen
Firebird
Virgin
Lainlan Software
Quicksilva
Melbourne House
Icon
PSS
Quicksilva
NTD Software
Sunshine
Activation
Positive Image
Thor
Ocean
Ocean
Quicksilva
CRL
666
PSS
Dynavision
Pulsonic
Firebird

Hellfire	Melbourne House	Pyramid	Fantasy
Herbert's Dummy Run	Mikro-Gen	Quackshot	Creative Sparks
Hickstead	CCS	Rapscallion	Bug-Byte
High Noon	Work Force	Reactor	Gemini
Highway Encounter	Vortex	Revenge of the K.	Tomatoes Visions
Hunchback	Ocean	Rider	Virgin
Hunchback II	Ocean	River Rescue	Creative Sparks
Hypersports	Imagine	Robot Riot	Silversoft
Icicle Works	Statesoft	Rocco	Gremlin
Invasion Body Snatch	Crystal	Rockford's Riots	Monolith
Jack and the Beanstalk	Thor	Rocky Horror Show	CRL
Jasper	Micromega	Roland's Rat Race	Ocean
Jet Set Willy	Software Projects	Rommels Revenge	Crystal
Jet Set Willy II	Software Projects	Rupert & Toymaker's Party	Quicksilva
Jump Challenge	Martech	Sabre Wolf	Ultimate
Killer Knight	Phipps	Saimazoom	Silversoft
Knight Lore	Ultimate	Shadowfire	Beyond
Knockout	Alligata	Shadowfire Tuner	Beyond
Kokotoni Wilf	Elite	Skoldaze	Microsphere
Komplex	Legend	Scuba Dive	Durrell
Krakatoa	Abbex	Select I	Computer Records
Kung-Fu	Bug-Byte	Skull	Games Machine
Laser Zone	Quicksilva	Sky Ranger	Microsphere
Laserwarp	Mikro-Gen	Snapple Hopper	Macmillan
Lazy Jones	Terminal Software	The Snowman	Quicksilva
Les Flics	PSS	Software Star	Addictive Games
Locomotion	Mastertronic	Sorcery	Virgin
Lode Runner	Software Projects	Space Station Zebra	Beyond
Loony Zoo	Phipps	Spectron	Virgin
Lunar Jetman	Ultimate	Spellbound	Beyond
Macadam Bumper	PSS	Splat	Incentive
Magic Roundabout	CRL	Sports Hero	Melbourne House
Manic Miner	Bug-Byte	Spy Hunter	US Gold
Matrix	Salamander	Spy vs Spy	Beyond
Maziacs	DK'Tronics	St Crippens	Creative Sparks
Maze Craze	Partyline	Stagecoach	Creative Sparks
Metabolis	Gremlin Graphics	Starbike	The Edge
Metagalactic Llamas	Salamander	Starion	Melbourne House
Mighty Magus	Quicksilva	Starquate	Bubble Bus
Minder	DK'Tronics	Stop the Express	Sinclair
Mission Impossible	Silversoft	Strangeloop	Virgin
Mission Omega	Pulsonic	Submarine Strike	Pulsonic
Monkey Biznes	Artic	Super Pipeline II	Taskset
Moon Cresta	Incentive	Tachyon Command	Century Software
Moons of Tantalus	Cornhill	Talos	Silversoft
Monty is Innocent	Gremlin Graphics	Tank Trax	Mastertronic
Monty on the Run	Gremlin Graphics	Tapper	US Gold
Mr Wimpey	Ocean	Technician Ted	Hewson
Mummy Mummy	Lothlorien	10 Pack Volume Two	Automata
Munnery's Mergatroids	Abacus	Terrahawks	CRL
Mutant Monty	Artic	That's the Spirit	The Edge
New Cyclon Attack	A&F	Therbo	Arcade Software
Nicotine Nightmare	Atlantis	3D Bat Attack	Cheetahsoft
Night Gunner	Digital Integration	3D Lunattack	Hewson
Nightshade	Ultimate	3D Seiddab Attack	Hewson
Nodes of Yesod	Odin	3D Starstrike	Realtime software
Nonterraqueous	Mastertronics	3D Tank Duel	Real Time
1994	Vision	3D Tunnel	New Generation
911TS	Elite	Tiler Tim	Microwish
Olympimania	Automata	Time Gate	Quicksilva
On the Run	Design Design	Timebomb	CDS
Orion	Software Projects	Tobor	Add-on
Paws	Artic	Tornado Low Level	Vortex
Pedro	Beau Jolly	Toy Bizarre	Activision
Penetrator	Melbourne House	Trashman	New Generation
Pi-Balled	Automata	Travel with Trashman	New Generation
Pi-Eyed	Automata	Traxx	Quicksilva
Pitfall II	Activision	Tribble Trubble	Software Projects
Popeye	DK Tronics	Trom	DK'Tronics
Potty Pigeon	Gremlin Graphics	Turtle Timewarp	Softstone
Potty Professor	Software Farm	Tutankhamun	Micromania
Psi-Spy	Postern	Two-Gun Turtle	Lothlore
Pssst	Ultimate	Valley of the Dead	Central Solution
Psytron	Beyond	Underwulde	Ultimate
Pyjamarama	Mikro-Gen	Way of the Exploding Fist	Melbourne House

Wheellie
Witch's Cauldron
Wizard's Lair
Wizard's Warriors
World Series Baseball
Worm Attack
Worse Things Happen at Sea
Wrath of Magra
Wiggler
Xadom
Xavior
Zenji
Zig-Zag
Zombie Zombie

BUSINESS

Address Manager
Banker
Bank Account System
Bizzicom
Cash Controller
Classic Bookkeeping
Collector's Pack
Database
Decision Maker
Electric Office
Entrepreneur
Heathplanner
Histogram
Home Budget
Investment, Insurance,
Information
Invoicing/Accounting
Keyfile
Letta-Head
Lifeline
Masterfile
Micropen
Mini Office
Money Manager
Multi-File
Omnicalc
Personal Banking System
Personal Financ.
Plumbers' Price
Profile 2
Projector 1
Sales Ledger
Spectext
Spreadsheet
Stock Manager
Superfile
Tasprint
Tasword
Tasword II
The Unitrust Program
UNISTAT
Va£Track
Word Manager
Word Processor

SIMULAZIONI

Airline
Alien
American Football
Angler
Arnhem
Ashes
Atram
Barrington's Squash
Battle for Midway
Battle 1917
The Biz

Microsphere
Mikro-Gen
Bubble Bus
Mastertronik
Imagine
Pulsonic
Silversoft
Mastervision
Romantic Robot
Quicksilva
PSS Software
Activision
DK'Tronics
Quicksilva

OCP
Andic Software
K Gouldstone
Merlin
Shepherd
Manx Tapes
Sinclair
Microl
Collins
Fisher Software
Collins Soft
Heath Computing
Transform
Kuma Computers

Inform
Transform
Keysoft
Bradway Software
William Stuart
Campbell
Contrast
Database Pubs
Creative Sparks
ISP
Microsphere
Hilton

J Redman
McGraw-Hill
McGraw-Hill
Hestacrest
McGraw Hill
Microl
OCP
Transform Ltd
Tasman Software
Tasman
Tasman
Michael Slatford
University Software
Morley Davies
OCP
Quicksilva

CCS
Mind Games
Mind Games
Virgin
CCS
Pulsonic
PD Visual Marketing
New Generation
PSS
CCS
Virgin

Bryan Robson's S. League
Brewery
The Bulge
Caribbean Trader
Combat Lynx
Confrontation
Confrontation Scenarios
Conquest
Cricket Captain
Dam Busters
Dix Mine
Elite
Evil Crown
Fall of Rome
Fighter Pilot
Flight Simulation
Football Manager
The Forest
Formula One
Full Throttle
Frank Bruno's Boxing
Galaxy Conflict
Gangsters
Gatecrasher
Golf
Grand National
Grand Prix Manager
Great Britain Ltd
Gyron
Heathrow Int ATC
Howzat
Hunter Killer
It's Only Rock'n'Roll
Jack Charlton's Match
Fishing
Juggernaut
Match Day
Match Point
Millionaire
Mugsy
New Birkdale
New Venture
Nick Faldo's Open
1984
Oligopoly
Olympics
Overlords
Pole Position
Plunder
Red Arrows
Red Weed
Regards to Broadway
Reichswald
Royal Birkdale
Run for Gold
Scatterbrain
747 Flight Simulator
Ski Star 2000
Southern Belle
Special Operations
Spectreaml
Star Trader
Steve Davis Smoker
Stonkers
Strike Attack
Super Brat
Super-League
Super Soccer
Test Match
Their Finest Hour
Troon
United
Video Pool
Viking raiders
War 70

Paul Lamond
CCS
Lothlorien
East Midland
Durrell
Lothlorein
Lothlorein
Cheetsoft
Alanson
US Gold
CCS
Firebird
Argusi Mind Games
ASP
Digital Integration
Sinclair
Addictive Games
Phipps
CRL
Micromega
Elite
Martech
CCS
Quicksilva
Virgin
Elite
Silicon Joy
Hessel
Firebird
Hewson
Wyvern
Protek
K-Tel

Alligata
CRL
Ocean
Sinclair
Incentive
Melbourne House
Hornby
Falcon
Argus
Incentive
CCS
CRL
Lothlorien
Datsoft
CCS
Database
Lothlorien
Argus
MW Gamesworld
Ocean
Five Ways Software
Manor
DACC
Richard Shepherd
Hewson
Lothlorien
Runesoft
Bug Byte
CDS
Beau Jolly
Micromart
Atlantis
Cross
Winters
Comp. Rentals
Century Comm.
Hornby
CCS
OCP
Firebird
CCS

GAUNTLET: MAGIA NERA

Un gruppo di quattro strani personaggi si difende dagli attacchi incessanti di maghi, spettri e demoni. Divisosi durante la lotta, cercano di riunirsi. «Da questa parte», grida Questor l'Elfo. «Ho bisogno d'aiuto!». Pur essendo veloce sulle gambe, non può respingere gli attaccanti. A venirgli in aiuto è Thor il Guerriero: nel giro di pochi secondi il numero dei cadaveri cresce e il male è messo in fuga. Finalmente riescono a farsi largo e a portare aiuto al mago Merlino i cui poteri magici in questo caso non servono a molto. Qui vengono raggiunti da Thyra la Valchiria, la cui forte armatura l'ha protetta da parecchi proiettili volanti.

Comincia così la ricerca dell'uscita. Questor ha già trovato una chiave... ma si spera che non ce ne vogliano due per aprire il cancello, poiché lo stanco quartetto non riesce a trovarne una seconda. Dietro un angolo, trovano casualmente una pozione magica. Rapidissima, Thyra la raccoglie: potrebbe contenere qualcosa di utile. Ancora nemici, e tra di essi c'è la Morte stessa! Vestita di nero, la malvagia e scar-

na figura si lancia su di loro: la lotta sarà lunga, e ci vorranno parecchi colpi per ridurla all'impotenza. E se invece bastasse una pozione magica?

«Il mago sta morendo», annuncia una voce... e non appena finito l'annuncio Merlino comincia rapidamente a svanire. Per riacquistare la salute ha urgente bisogno di cibo... oppure che si mettano altri soldi nella macchina! Merlino ha infatti preso una brutta batosta nell'ultima battaglia, ma si salverà e tornerà come nuovo con altre mille unità-salute.

L'uscita è trovata! I quattro scompaiono nel buco e si trovano a un nuovo livello: i corridoi sono più complessi, e ci sono molti più Grunt e Lobbers in giro. Questa volta però hanno imparato la lezione: bisogna stare uniti e lottare come un sol uomo.

Sul percorso si incontrano dei forzieri di ricchezze che vanno a riempire le casse di chi li trova: nel bel mezzo della battaglia non è il momento più adatto per essere avidi, ma forse chi raccoglie i forzieri lo fa solo per guadagnare dei punti. Risuona

nuovamente la voce: «Il Guerriero sta moro-
rendo»... e nel giro di pochi istanti egli
muore, lasciando i tre superstiti a conti-
nuare la ricerca del Mostro che si annida
nelle viscere del labirinto.

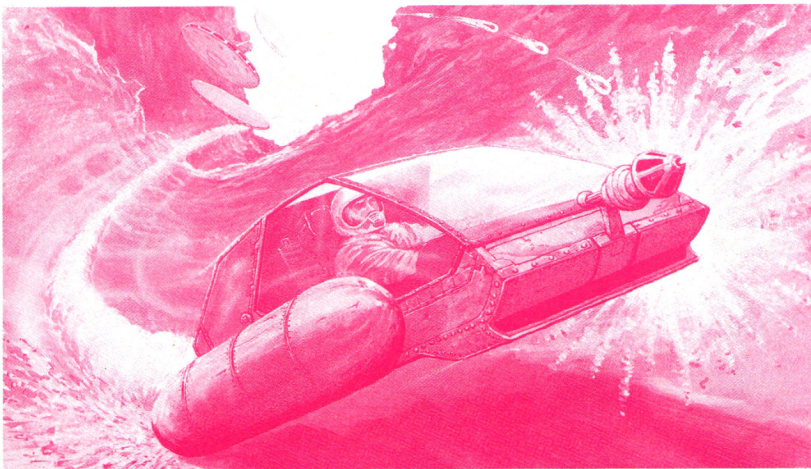
Gauntlet dell'Atari è un gioco fantastico
che si gioca in quattro, ed è il primo del
genere. Il bello è che i giocatori possono
cominciare o smettere a qualsiasi livello
senza per questo influenzare il gioco dei
personaggi rimanenti. Il guaio è invece
che non si può combinare niente senza al-
tre tre persone con cui giocare! Per com-
pletare il gioco, sono necessari tutti e
quattro i personaggi: hanno tutti pregi e
difetti, ma messi insieme sono un gruppo
formidabile.

Istruzioni: consigli ed avvertimenti ap-
paiono sullo schermo con un colore diver-
so a secondo del personaggio, solitamen-
te accompagnati da una voce così chiara
che viene il sospetto che dentro la mac-
china ci sia qualcuno! L'avvertimento più
importante è quello della salute in declino,
ma c'è tutto il tempo di fermarsi, inserire
altre monete e ricominciare a giocare.

Gauntlet è diventato molto popolare negli
Stati Uniti, e in esso c'è molto da imparare,
ad esempio le proprietà delle pozioni ma-
giche, le strategie più utili per sconfiggere
i nemici e il modo migliore per uccidere la
Morte. Si può imparare solo giocando, ma
tuttavia anche i principianti si troveranno
benissimo e si divertiranno. ●



CRITICAL MASS



Su uno sperduto asteroide sorge un impianto avanzato di conversione d'antimateria allestito da un sistema esterno della Federazione terrestre. Un gruppo di alieni ha superato le sue difese e minaccia di distruggerlo, trasformandolo in un buco nero che aspirerebbe migliaia di pianeti abitati nelle proprie profondità. Tocca a voi disinnescare l'impianto prima che raggiunga la massa critica.

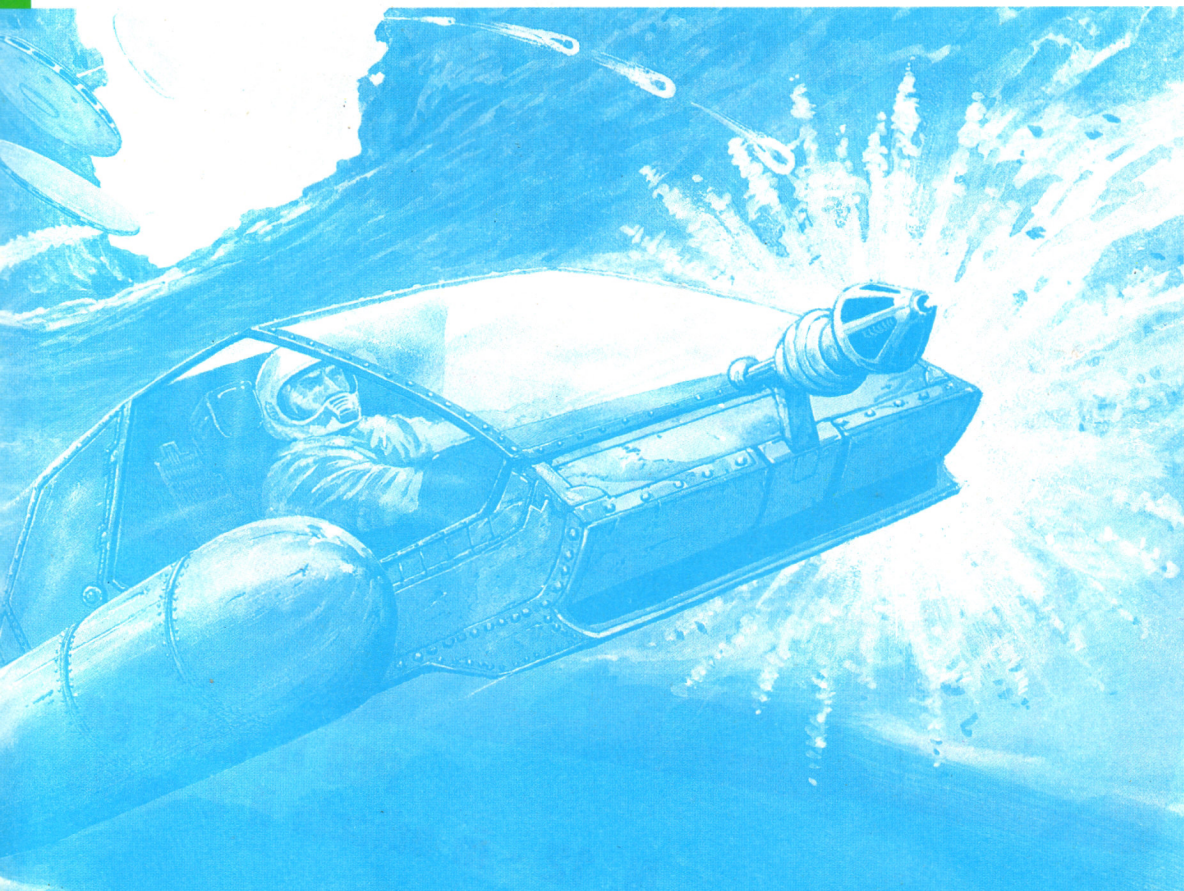
All'inizio del gioco nella finestra principale del display si osserva una carrellata in 3D su un mondo desertico, poi appare la forma a cupola della nave madre dei baccelli volanti. Usando il joystick o la tastiera bisogna orientare il baccello e poi premere l'acceleratore. Il joystick è più semplice da usare, poiché basta un movimento unidirezionale per controllare il veicolo.

Dovrete viaggiare in cinque zone: nella prima incontrerete dei vermi giganti e del-

le palle di sabbia, mentre nella seconda dovrete anche scontrarvi con i baccelli degli alieni. Il vostro baccello resta intatto finché il suo scudo ha abbastanza potenza, ma se si scontra con degli ostacoli o viene colpito, perde potenza. Quando lo scudo cede il baccello implode, e seguendo le apposite istruzioni dovrete raggiungere la nave madre più vicina per prendere un altro veicolo.

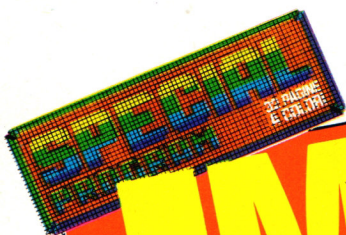
Se riuscite ad arrivare all'ultima zona, ben presto vi appariranno le mura dell'impianto: per entrarvi dovete disattivare il muro protettivo e distruggere la fonte del raggio di energia.

Il mondo desertico raffigurato in **Critical mass** somiglia notevolmente a quello di **Dune**, di Frank Herbert: persino i baccelli volanti somigliano agli ornitotteri alati del film.



**QUESTO
MESE IN
EDICOLA**

**CHI CAPISCE
DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO
NON PERDETEVELE!!!
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**IMAGNIFICI
ISETTE**

**PER IL CBM 64
N. 12 - in edicola il 2 aprile**



**32 PAGINE
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 21 - in edicola il 12 aprile**

PLAYGAMES **INTERNATIONAL** **TOP**

**PER IL CBM 64
N. 9 - in edicola
il 12 aprile**

TAKE OFF & COMBAT

È l'estate del 1940 e siete un pilota fresco di nomina assegnato a uno squadrone di Spitfire di stanza nel Nordest d'Inghilterra. Lo Spitfire non è un aereo qualunque: ne scoprirete poco a poco le doti e le prestazioni, e man mano che imparerete potrete memorizzare le vostre esperienze su dischetto o cassetta. Con un po' di fortuna e di abilità riuscirete a fare carriera (giungendo fino al grado di capitano di squadriglia) e a guadagnarvi le decorazioni più ambite, come ad esempio la Victoria Cross.

Una volta caricato il programma, vi verrà chiesto di caricare ORIGINAL LOG o SAVED LOG. Effettuate la scelta impiegando il joystick e il pulsante di fuoco. Vi verrà mostrata una lista di nomi di piloti: scegliete il pilota che desiderate spostando il joystick e premendo il pulsante di fuoco. Potrete così vedere la scheda del pilota prescelto, con grado, decorazioni, ore di volo e vittorie. Premete il pulsante di fuoco e potrete poi vedere un menu di FLIGHT MODES (modi di volo):

PRACTICE (addestramento)

COMBAT (azione)

COMBAT PRACTICE (esercitazione)

Scegliete usando il joystick e il pulsante di fuoco.

PRACTICE — Questa opzione vi pone sul sedile di pilotaggio al momento del decollo per permettervi di impraticarvi dello Spitfire prima del vostro battesimo del fuoco. Se poi riuscite ad atterrare felicemente su una pista, potete memorizzare il vostro diario di volo per far poi tesoro di questa esperienza. Per memorizzare, seguite le istruzioni che appaiono sullo schermo e poi premete RETURN.

AZIONE — Questo modo è il nocciolo del programma. Su richiesta, vi verranno impartite delle istruzioni adeguate, come ad es.:

ENEMY 3 (numero degli aerei nemici)

INTERCEPT 14 (la distanza in miglia)

BEARING 200 (la rotta rispetto alla pista di decollo)

HEIGHT 6000 (l'altitudine del nemico)

Decollate e affrontate il nemico, che rimarrà più o meno all'altitudine comunicata. Tornati felicemente alla base, potrete memorizzare le vostre esperienze in azione.

ESERCITAZIONE — Serve a darvi alcuni rudimenti su come servirvi dello Spitfire in azione. Giunti a 10.000 piedi, vi troverete fatti oggetto di attacchi frontali da parte del nemico: allenatevi ad inseguirlo e a sparargli, tenendo conto del fattore scarto - cioè la posizione presunta del nemico verso la quale indirizzate i vostri colpi. I vostri successi durante le esercitazioni non vengono memorizzati: si torna al menu principale premendo RETURN oppure precipitando!

STRUMENTAZIONE — In senso orario, a partire dalla parte sinistra superiore della console, gli strumenti sono:

Livello carburante: indica la quantità di carburante che vi resta.

Indicatore velocità: dà la velocità dell'apparecchio in unità di 100 miglia all'ora.

Orizzonte artificiale: rappresenta la posizione dello Spitfire rispetto al cielo (azzurro) e al terreno (marrone).

Indicatore di velocità ascensionale: detto anche VSI, rappresenta la velocità degli spostamenti verticali in unità di 1000 piedi al minuto.

Contagiri: indica la velocità del motore in centinaia di giri al minuto.

Indicatore di scivolata e di virata: la freccia superiore rappresenta la scivolata d'ala (o slip), cioè il moto laterale nell'aria. La freccia di sotto indica l'ampiezza della virata.

Bussola: indica l'orientamento.

Altimetro: mostra l'altitudine rispetto al suolo. La freccia grossa indica le centinaia di piedi, e quella piccola le migliaia.

Indicatore timone: mostra la posizione del timone.

Indicatore di beccheggio: rappresenta una veduta laterale dello Spitfire. Utile nelle picchiate e nelle ascese molto ripide.

JOYSTICK — Il movimento avanti o indietro del joystick controlla i timoni di profondità dello Spitfire. Tirando indietro il joystick il muso dell'aereo si alza, ma spingendolo in avanti si abbassa. Il movimento laterale del joystick controlla gli alettoni, che fanno virare oppure frullare l'aereo a destra o a sinistra. Il pulsante di fuoco del joystick aziona le otto mitragliere Browning montate nelle ali. Si tenga conto che tra il movimento del joystick e la reazione dell'aereo c'è uno scarto inevitabile, specie se si sta correggendo una data manovra in senso contrario.

LA TASTIERA

Sbarra spaziatrice — permette di visualizzare la veduta dalla carlinga oppure la console degli strumenti.

Acceleratore (Q/W) — aumenta o diminuisce la potenza, il cui esatto livello può essere valutato grazie al contagiri.

Timone (Z/X) — Sposta il timone a destra o a sinistra; se ne può controllare l'assetto sulla console. Dopo aver usato uno dei tasti, la prima volta che si preme l'altro tasto il timone tenderà a tornare in posizione centrale.

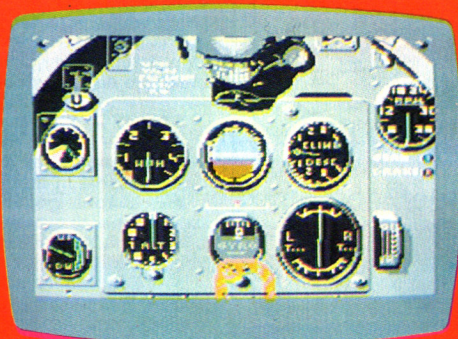
Flaps (F) — Serve ad alzare o ad abbassare i flaps, che comunque non vanno mai abbassati quando si viaggia a più di 140 miglia all'ora. La posizione dei flaps è indicata con U e D sulla console degli strumenti.

Carrello (G) — Alza ed abbassa il carrello (sulla console, il rosso indica che è su, il verde che è giù). Attenzione a non volare col carrello abbassato a velocità superiori alle 160 miglia orarie.

Freni (B) — Inserisce e disinserisce i freni. Sulla console appare il rosso se sono inseriti, il verde se sono invece disinseriti.

Mappa (M) — Inserisce e disinserisce la mappa sullo schermo. Essa rappresenta il Sudest dell'Inghilterra, e la sagoma rossa di un aereo indica la posizione dello Spitfire, mentre una sagoma nera indica la posizione del nemico. I tre riquadri rappresentano le zone che si possono esaminare più dettagliatamente. Osservare la mappa ha inoltre l'effetto di congelare la simulazione, e quindi la si può usare come pausa.

Espansione zone (N) — Se lo Spitfire si trova all'interno di uno dei riquadri, premendo N se ne vedranno i dettagli a livello del suolo. Premendo più volte, la zona prima si ingrandirà, poi rimpicciolerà.



Veduta dalla carlinga — Quando lo Spitfire è al di sotto degli 800 piedi, una lineetta nera in fondo allo schermo a destra indica la vostra altitudine dal suolo. In fondo allo schermo ci sono dei puntini bianchi ad entrambi i lati della carlinga. Quello di destra indica la posizione del timone, e quello di sinistra la velocità.

DECOLLO — Se avete scelto il modo PRACTICE o COMBAT, il vostro Spitfire è già sulla pista pronto a decollare. Alzate i flaps e spingete l'acceleratore fino a raggiungere i 1800 giri. Disinserite i freni ed aumentate fino a 3200 giri. Quando la velocità è prossima alle 90 miglia orarie passate alla veduta dalla carlinga e tirate dolcemente il joystick. Quando lo Spitfire si alza, fate rientrare il carrello. Controllate che sulla console sia accesa la spia rossa. Non tentate di prender quota troppo rapidamente fino a quando la velocità non ha superato le 140 miglia. Raggiunta la quota desiderata, scendete a circa 2900 giri e regolate l'assetto e la velocità di crociera.

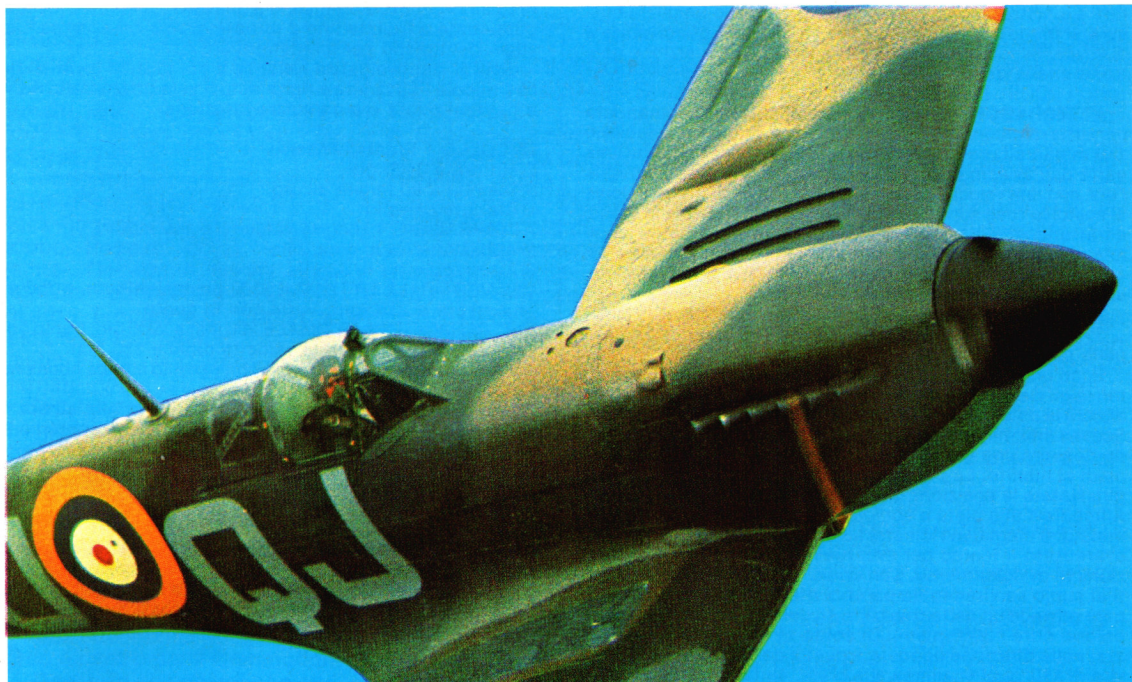
VELOCITÀ ASCENSIONALE — Viene indicata dal VSI. La velocità ascensionale ottimale per questo tipo di Spitfire (che

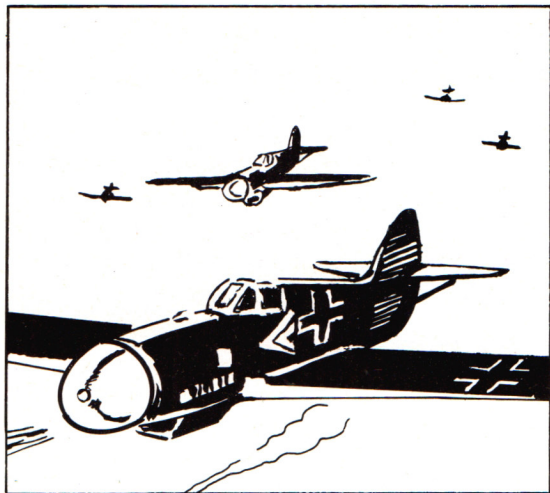
poteva raggiungere una quota massima di circa 35.000 piedi) è di 185 miglia per circa 2850 giri, ossia 2500 piedi al minuto. Se si tenta di prender quota troppo rapidamente e con una potenza insufficiente, la velocità calerà fino allo stallo.

STALLO — La velocità di stallo dello Spitfire era di 75 miglia l'ora con carrello e flaps alzati e di 65 con carrello e flaps abbassati. Se l'aereo è troppo vicino al suolo, la conseguente perdita d'altitudine lo farà precipitare.

VOLO ORIZZONTALE — Regolate altitudine e velocità, si parla di volo orizzontale quando le ali sono orizzontali e il VSI indica zero. Aumentando la potenza, il muso dello Spitfire si alza, e riducendola si abbassa. Questo fenomeno può essere compensato col joystick. La velocità di crociera ottimale è di 200 miglia all'ora, ma è meglio non abusarne perché per ogni missione c'è solo una quantità limitata di carburante.

PICCHIATA — Durante una acrobazia o uno scontro potreste trovarvi in picchiata verticale e scoprire che è inutile tirare il joystick. Riducete la potenza, e il joystick tornerà a funzionare.





VIRATA — La direzione di volo si può mutare facendo inclinare l'aereo col joystick, e lo Spitfire conserverà la stessa inclinazione anche dopo aver lasciato andare il joystick. La velocità della virata dipende dall'angolazione dell'inclinazione. L'angolo di virata si può stringere usando contemporaneamente il timone appropriato. Durante la virata il muso dell'aereo tende ad abbassarsi, ma ciò si può correggere col joystick. Sempre col joystick si può riportare l'apparecchio in volo orizzontale, ma attenzione a non forzare troppo, se no si inclinerà nella direzione opposta: meglio tanti lievi spostamenti successivi del joystick che un unico ampio movimento. Durante il volo orizzontale basta il timone per variare la direzione dell'aereo - ma poichè le ali sono orizzontali ciò tende a far scivolare di lato l'aereo. È comunque una tecnica utile, specie negli atterraggi.

SCIVOLATA — È possibile che lo Spitfire scivoli lateralmente perdendo quota pur mantenendo una rotta costante. Per verificare questa tendenza, salire a una quota sicura, virare a sinistra e poi applicare il timone destro finché la bussola si immobilizza. Osservando l'indicatore di scivolata e di virata, si noterà che l'ago della virata è in posizione neutra, e quello della scivolata è a sinistra.

ATTERRAGGIO — La procedura ottimale raccomandata per atterrare con uno Spitfire stava nel ridurre la velocità a 140 miglia all'ora abbassando i flaps e il carrello. L'ultima parte dell'avvicinamento alla pista veniva fatta a 90 miglia l'ora, con una velocità di discesa di 1000 piedi al minuto. Come al solito, le cose sono più difficili nella pratica che nella teoria, e trattandosi dell'operazione più difficile che attende un pilota di Spitfire, è meglio attenersi a tre principi fondamentali:

- 1 — Raggiungere una velocità di 90-100 miglia orarie con una velocità di discesa costante.
- 2 — Posizionare lo Spitfire sulla corsia d'accesso alla pista.
- 3 — Raggiungere l'inizio della pista con un'altitudine appena superiore allo zero.

Ecco un esercizio che vi aiuterà ad impraticarvi degli atterraggi. Salite a 5000 piedi e volate a 200 miglia all'ora. Riducete la potenza e la velocità e abbassate il carrello e i flaps. Scesi a 100 miglia orarie regolate potenza e assetto in modo di avere una velocità costante e che il VSI indichi 1000 piedi al minuto. La potenza dovrebbe essere attorno ai 600 giri. Notate la posizione dell'orizzonte rispetto alla carlinga. Allineatevi alla pista e sorvolatela ad una altezza predefinita: è meglio avvicinarsi ad essa da lontano, in modo di avere tutto il tempo per eventualmente modificare la direzione di avvicinamento. Con un po' di esperienza, gli oggetti al suolo serviranno da punti di riferimento (il programma però prevede un certo riverbero, e i dettagli del terreno scompaiono oltre i 3000 piedi). Di solito si vola paralleli alla pista, nella direzione opposta a quella dell'atterraggio, poi si vira di 180° e ci si allinea alla pista, aiutandosi col timone,

e si tocca terra a bassa velocità. Sulle prime il programma è molto bonario verso chi sbaglia gli atterraggi, ma man mano che la vostra esperienza aumenta diventerà più severo e può anche darsi che se sbagliate vi faccia schiantare al suolo! Ogni atterraggio non effettuato su una pista non viene accreditato sulla vostra scheda personale.

AZIONE — Selezionato il modo COMBAT, occorre tener conto delle quattro regole d'oro della guerra aerea:

- 1 — Prendete rapidamente quota per avere il vantaggio dell'altitudine in attacco.
- 2 — In zona d'operazioni, non mantenete mai la stessa rotta per più di qualche secondo, ma zigzagate il più possibile: lo Spitfire dev'essere un bersaglio mobile, non un bersaglio statico.
- 3 — Di solito, gli attacchi vengono portati da dietro o ad angolo. Per eluderli, è necessario virare con la minor ampiezza possibile verso la direzione stessa dell'attacco cercando anche di aumentare la velocità.
- 4 — Un altro metodo di eludere l'attacco sta nella picchiata. Nel 1940 lo Spitfire non poteva far ciò, poichè l'abbassamento del muso provocava lo stallo del motore e quindi la perdita di istanti preziosi, ma nel programma questo problema non esiste.

Il nemico è di diversi colori, ciascuno dei quali indica una velocità ed una esperienza diversa. Se siete attaccati alle spalle, l'aereo nemico apparirà nello specchio: aumentate la velocità per sfuggirgli e fate una virata strettissima, usando il timone per scivolare d'ala. Se perdetevi il contatto col nemico, tornate alla quota del primo contatto e controllate la mappa. Più si è vicini ad un aereo nemico, più è facile colpirlo.

ACROBAZIE — Lo Spitfire può compiere alcune interessanti manovre acrobatiche che possono venire utili negli scontri. Gran volta: a piena potenza e a più di 250 miglia orarie, tirate dolcemente indietro il joystick, e mentre vi rovesciate riducete la potenza e continuate a tirare il joystick finché non sarete tornati in volo orizzontale. Ridate potenza.

Gran volta con frullo in cima: eseguite la gran volta, e quando sarete rovesciati alla sommità del cerchio drizzatevi frullando a destra o a sinistra, fissando il muso su un punto dell'orizzonte col joystick. Ottima manovra per prendere quota e cambiare direzione sfuggendo al nemico.

Frullo: sollevate lievemente il muso dello Spitfire al di sopra dell'orizzonte e prendendo a destra o a sinistra il joystick continuate a frullare fino a tornare in volo orizzontale. Servitevi del timone per mantenere costante la rotta.

Split S: capovolgetevi rollando e poi tirate il joystick finché appare l'orizzonte e riprendete il volo orizzontale. Serve a perdere quota e a cambiare direzione.

DECOLLO 1 Freni disinseriti

2 Motore a 3400 giri

3 Decollo a 90 miglia all'ora

4 Rialzare carrello

ATTERRAGGIO 1 Ridurre velocità a 140 m/h

2 Abbassare flaps e carrello

3 Atterraggio tra le 80 e le 100 m/h

VEL.VERTICALE OTTIMALE 2500 piedi al minuto, a 250 miglia all'ora e 2850 giri. Varia con la quota.

VEL. DI CROCIERA OTTIMALE 200 m/h a 1900 giri; il volo orizzontale è possibile tra le velocità di 90 e 350 m/h

STALLO Verso le 65 m/h circa, con carrello e flaps abbassati **PICCHIATA** 450 m/h

GRAN VOLTA Iniziabile solo a più di 250 miglia all'ora

FRULLO Tra le 180 e le 300 m/h. Muso appena sopra l'orizzonte. Maggior velocità necessaria per un frullo verso l'alto.

QUOTA MASSIMA 35.000 piedi.

In caso di perdita di controllo o disorientamento:

1 — Ridurre i giri

2 — Spostare il joystick nella direzione opposta all'indicatore di virata.

3 — Se necessario, applicare il timone nella direzione dell'indicatore di scivolata. Portare al centro con l'indicatore a zero.

4 — In picchiata, spingere lievemente il joystick.

● LA BOTTEGA DEL CHIPO ●

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Special Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo favolosi giochi per C=64. Ne possiedo 400 tra cui Summer Games 1 e 2, Strip Poker 1 e 2, Ghostbuster, Bruno's Box. Vendo 10 giochi su cassetta a L. 6.000, L. 10.000 un disco pieno. Per la lista inviare L. 1.000. Annuncio sempre valido.

Giana Andrea - Via V Alpini, 130/C - Morbegno (SO) - Tel. 0342/602950

● Per CBM 64 vendo fantastici e recentissimi giochi (ne possiedo circa 3000!!!) sia su nastro che su disco. Prezzi bassi e trattabili. Vendo anche cartuccia Fast Load (metti il turbo al Drive!!)

Gianni Cottogni - Via Strambino, 23 - 10010 Carrone (TO) - Tel. 0125/712311

● Vendo programmi su cassetta per CBM 64 (tra cui: Ghostbuster, Pit Stop I e II, Pitfall I e II, Bruce Lee, Impossible Mission, Flight Simulator II, ecc.) 10 programmi a L. 20.000, 30 a L. 50.000 o 50 a L. 70.000.

Renato Idini - Via Europa, 10 - 20028 S. Vittore Olona (MI) - Tel. 0331/517717

● Vendo programmi per CBM 64 tra i migliori, fra cui: Aztec Thriller, Buck Rogers, Fort Apocalypse, Il gobbo, Popeye, Pitfall II, Koala Painter, Decathlon, Calcio, Basket, Wimbledon, Pac Man 3D, Sci, Biliardo, Frogger a L. 1000 l'uno. Telefonare ore pasti a:

Santini Fabio - Via Garibaldi, 154 - Marnate (VA) - Tel. 0331/601942

● Cerco per CBM 64 Daley Thompson's, Decathlon, vendo o cambio "Donald Duck", "Trak & Field", "Super Zaxxon", "Boxe", "Raid Over Moscow", "Football America", "Summer Games", "Montezuma", "BMX". Massima serietà.

Matteo Pansini - Via Grimani, 34 - Martellago (VE) - Tel. 965781

● Possiedo numerosi giochi su disco e nastro per il Commodore 64. Desidero scambiarli con altri.

Donald Francioli - Via Valsillaro, 31 - 00141 Roma - Tel. 8108826

● Vendo fantastici giochi e utilities per C.64. Il prezzo di ogni programma è di L. 1000 escluso il supporto sia su disco che su nastro. Non perdetevi questa occasione.

Caponi Egidio - Via F.lli Cervi, 46 - C. Franco Di Sotto (PI) - Tel. 0571/478963

● Vendo giochi per CBM 64 su disco e cassetta. Ultime novità mondiali tra cui: Summer Games 1 e 2, Strip Poker 1-2-3, Rocky 1-2, ecc. a prezzi stracciati, tutti a L. 2000 tranne Rocky 1-2 a L. 10.000. Telefonare ore pasti a: Gilberto Paloni - Via Tuscolana, 645 - Roma - Tel. 06/763507

● Scambio più di 1800 programmi per il C. 64. Solo su disco. Novità! venendo dal Nord Europa e l'America. Mandatemi la vostra lista.

Di Leonardo J. - 9 Ch. Coquelicots, 1214 Vernier - Gèneve - Svizzera - Tel. 411412

● Scambio programmi per CBM 64. Mandate la vostra lista e io manderò la mia.

Giorgio Foscoli - Via Nazionale, 1 - 43040 Piantonia (PR)

● Cambio giochi per CBM 64. Ne possiedo di ottimi come: Ghostbusters, Impossible Mission, Hunch Back I e II, H.E.R.O., Pitfall I e II, Pit Stop, 3D Skramble e tanti altri. Inviare vostre liste a: Carmelo Muzzetta - Via Treviso, 64 - 95030 Mascalcucia (CT)

● Vendo programmi a L. 1000 ciascuno per CBM 64. Grafica stupenda, su disco e su nastro. Anche cambio. Ho tantissimi giochi, vi aspetto. Telefonatemi o scrivete mi.

Moreno Rugo - Via Castellana, 46 - Zelarino (VE) - Tel. 041/988558

● Vendo o scambio i migliori videogiochi, tra cui: Lazy-Jones, Break-dance, Bc's-Quest, Mondial Soccer, Quarc-IX, Africa ne-

ra, Idolo d'oro, Shuttle, Zaxxon, Blue Max, Baseball, Suicide strike, Burning Rubber, e molti altri, oltre 120 giochi.

Arnaud Gabriele - Via Medail, 74 bis - Bardonecchia (TO) - Tel. 011/9176

● Eccezionale!!! Vendo 150 giochi per il tuo C.64 al fantastico prezzo di L. 50.000, sono tutti in turbo tape 64. Es.: Ghostbuster, Impossible Mission, Hunch Back I e II, Frogger I e II, Karate, Aztec, e molti altri altrettanto validi. Eseguo anche spedizioni in contrassegno.

Aniello Bianco - Via A. Rossi, 41 - 80045 Pompei (NA) - Tel. (081) 8638322

● Vendo o scambio giochi per il Commodore 64. Ho giochi tipo: HERO, Pitfall I e II, Sargon II, Zaxxon, Jumpan Jr, Dig Dug, Donkey Kong, Forbidden Forest, Int. Soccer, Bagit man, Buck Rogers, Jungle Hunt, Decathlon, Flip & Flop. Tutti in turbo tape a L. 2000 l'uno. Pignalberi Gianluca - Via del Pozzo, 32 - Cori (LT) - Tel. 06/9679160

● Scambio giochi per C.64. Ultime novità: Winter Games, Hot Wheels, Tour de France, 007 James Bond, ecc. Richiedere la lista (circa 600 titoli) a: Rocco Tassone - Via Marconi, 97 - Locri (R.C.) - Tel. 0964/20843

● Vendo e scambio giochi e utility per Commodore 64 come: Raid over Moscow, Kung Fu, Bruce Lee, Pit Stop II, Pit Fall II, Ghostbusters, Magic desk, World processing, Strep poker, Home work, Summer games I e II, ecc. su disco e cassetta.

Il prezzo è da L. 200 a L. 1000 + costo cassetta o disco e spese di spedizione.

Per ulteriori informazioni telefonare ore serali a:

Moreno Fusetto - Via Rueglio, 5 - Torino - Tel. 253698

Oppure a:

Rizzo Sandro - Tel. 202532

● LA BOTTEGA DEL CHIP ●

● Compro e cerco il gioco: Dragon's Lair (Baldazzotto) per CBM 64. Telefonare ore pasti a:

Bocci Riccardo - Viale Repubblica, 19 - Verona - Tel. 916069

● Vendo cartuccia Le Mans + coppia Paddles (per poterci giocare) + Skramble 3D, W.S. Baseball e Basket Ball, Juno First e T.K. Valley (tutti con turbo tape II) a sole L. 45.000.

Possibilmente zona Bologna. Telefonare dalle ore 13,45 alle ore 16
Mauro Zollo - Via Toscana, 152 - Bologna - Tel. 480275

● Vendo/cerco/trovo cartucce Vic 20, ne ho più di tredici. Vendo tutto a L. 25.000 cad. e scambio con giochi per CBM 64. L'offerta è sempre valida, è un vero affare!!!
Michele Martone - Via Cesinali, 97/A - Atripalda (AV) - Tel. 625488

● Cerco giochi per C.64. Desidererei: "Bruce Lee", "Ghostbusters", "Basket", "Rocki".

Telefonare ore pasti a:

La Rosa Marcello - Via Monte Nero - Turbigo (MI) - Tel. 0331/890055

● Vendo Frogger Squis EM, Fort

Apocalips, Protector II, Defender, Pole Position, H.E.R.O., Super corsa, Ski Rage, Donkey Kong II, Hamburger, Mr. Robot Bonka, Pit Stop, Jungle Hunt, Pitfall II, Puc man, Calcio, Basket (con turbo) a L. 1000 cadauno.

Luca Cavina - Via Colombarone Canale - Imola - Tel. 0542/52230

● Vendo per CBM 64 molti giochi. Chi ne fosse interessato mi scriva: spedisco lista gratuita a tutti. Scrivete all'indirizzo sottostante.

Paolobello Federico - Via Flaminia, 169 - Spoleto (PG) - Tel. 0743/32229

● Cerco possessori del CBM 64 per scambio programmi. Possiedo circa 150 giochi, tutti in Turbo Tape, in cassetta, tra cui: Track and Field, Impossible mission, Beach Head, Archon, etc. Cerco Raid Over Moscow, Summer Game, e Bruce Lee. Sempre in turbo. Inviare le vostre liste a:

Alfredo Guidato - Via Lago S. Michele, 7 - Ivrea (TO) - Tel. 0125/425017

● Vendo CBM 64 in ottime condi-

zioni, tre mesi di vita per causa passaggio sistema superiore a L. 300.000. Scrivere o telefonare ore ufficio a:

Antonio Schiavo - Via Franco, 2 - 36050 Quinto (VC) - Tel. 0444/556387

● Vendo bellissimi giochi come: Ghostbusters, Pit Stop, Clowns, Lazarian, Wizard of War, Frogger, Summer Games I e II, Le Mans, chiedere lista e prezzi a:

Marco Rinaudo - Via S. Paolino, 2 - Milazzo (ME) - Tel. 090/9283938

● Vendo o cambio programmi per C. 64 di cui: Superman, Radar Rat Race, Coppa Davis, Cross a sole L. 1000, ma soprattutto scambio con altri programmi. Inviatemi le vostre liste. Risponderò a tutti.

Raffaele Mongiello - Via G. Prati, 11 - 20145 Milano - Tel. 342479

● Offerta sempre valida.

Scambio e vendo programmi e giochi per CBM 64, tra cui: Calcio Replay, Donkey Kong, Atari, Decathlon Activision, Basket, Baseball, Tennis, Pole Position, Strip Poker, e moltissimi altri a L. 500

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PLAYGAMES N. 17**

VENDO

COMPRO

CERCO

TROVO

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....

cad. Inoltre (fantastico) Lee, Impossible Mission, S tore di volo, Co Hobbit, e C buster, e numerosi altri si setta a L. 1500 l'uno. Solo Udine.

Bazzan Alessandro - Via Nuovo, 17/2 - 33100 Udine 0432/46914

● Vendo/scambio per C.64 rate Kid, Boxe activision, Family, Ghostbusters, Tenni fall II, Bruce Lee, Paperino, of Karnath, Decathlon, Su Games II, Opposition, Pyja ma, Calcio replay, Basket, F ball, Pornos show, Spy I Entombed, Cauldron, Sha re.

D'Antona Pierluigi - Via Co de, 3 - Isernia - Tel. 0865.

● Vendo cassetta con 100 e Soft Programs, oppure s chi per CBM 64.

Roberto Celotto - Via Surr C/Mare di Stabia - Te 8711282

● Vendo per CBM 64, 28 tutti bellissimi (Zaxxon, Ca stop, Basket, Pole Positi cathlon, Biliardo, ecc.). Ti 20.000. Spese incluse (c sono poche). Attenzione cambiare i giochi. Mandat francobollo per la rispostà rò subito la lista. Annunci pre valido.

Gerardo Lanna - P.zza L. M 4 - 03027 Ripi (FR) - Tel. 384752

● Vendo o scambio: 15 turbo per il CBM 64, tra cu cio, Popeye (Braccio di ferre scola a L. 1500 cadauno. Ri dere con lettera.

Battaglia Franco - Via Tess no, 12 - 00189 Roma

● Compro giochi su casset CBM 64 come: Simulatore di Formula 1, Popeye, Impos Mission, Jungle Hunt, ecc. e più di L. 5000. Telefonare or sti.

Luca Bisin - Via Moscovia, 24 lano - Tel. 6571428

● Scambio e vendo gioch CBM 64, possiedo: Aztec leng, Tapper, Pac Man, Eric Zaxxon, Forbidden Forest, (tutti su nastro)

Michele Loseto - Via Coriolar N Pal. F - Acquaviva delle (BA)

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

**SPECIAL
PLAYGAMES**

PROGRAMMI
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K

SPECIAL PLAYGAMES 17

**SPECIAL
PLAYGAMES**

17

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

- | | |
|--------------|---------|
| 1 MUSCLES | COUNTER |
| 2 LE TORRI | □□□□ |
| 3 SHADES | □□□□ |
| 4 IL GATTO | □□□□ |
| 5 RUNNER | □□□□ |
| 6 LO GNOMO | □□□□ |
| 7 OMBRA NERA | □□□□ |

LATO B / SPECTRUM 48K

- | | |
|---------------------|---------|
| 1 BIATHLON | COUNTER |
| 2 AIR FIGHT | □□□□ |
| 3 BIG MINER | □□□□ |
| 4 TAKE OFF & COMBAT | □□□□ |
| 5 SCI TRAMPOLINO | □□□□ |
| 6 SOUOLA 2 | □□□□ |
| 7 THE LOST JETMOON | □□□□ |

**QUESTA CASSETTA
È DI**

NOME

COGNOME

VIA

N

CITTA

ANNOTAZIONI

PERSONALIZZA
LA CASSETTA
SCRIVENDO
IL TUO NOME.

RITAGLIA
LUNGO
IL BORDO
SEGNATO
IN NERO
E PIEGA
SEGUENDO
IL TRATTEGGIO
INDICATO.